Magnéto Millevaux

Ceci est un jeu de rôle grandeur nature en solo.

Promène-toi en forêt avec un magnéto (ou un téléphone qui enregistre). Imagine que c'est la forêt de **Millevaux**.

La civilisation s'est effondrée. Une forêt mutante et hostile recouvre tout.

Quatre menaces :
+ L'**oubli**, une corrosion de la mémoire.
+ L'**emprise**, phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses.
+ L'**égrégore**, amassement de toutes les passions humaines, crée des lieux et des êtres hantés.
+ Les **horlas**, des monstres qui sont le fruit de l'emprise et de l'égrégore.

Les humains survivent et se battent dans l'espoir d'un jour reprendre prise sur leur environnement.

Pendant ton périple, parle dans ton magnéto, rends un témoignage de ta vie dans Millevaux.

Donne-toi pour contrainte de caser **douze références** dans ton enregistrement, dans l'ordre de ton choix
(tu peux préparer des bouts de papier dans ta poche avec les références, et les déchirer au fur et à mesure) :

1 ruine
2 nature
3 oubli
4 emprise
5 égrégore
6 horlas
7 peur
8 folie
9 le métier de ton personnage
10 pourquoi ton personnage s'enregistre
11 un proche de ton personnage
12 quelqu'un ou quelque chose qu'on entend rôder

+ Évite de parler tout le temps
+ Pense aux silences
+ Enregistre ton environnement
+ Fais des bruits
+ Pense aussi à moduler ta voix : parle plus vite, moins vite, hurle, murmure, halète, bégaie…

+ Tu peux décréter des ellipses. Évoque alors le temps qui passe pendant ton magnéto.

Variantes

+ Tu peux aussi faire ce jeu sans magnéto, mais dans ce cas-là parle dans un objet qui t'évoque un magneto.
+ Tu peux trouver intérêt à t'habiller un minimum de façon post-apo pour faire ce jeu.
+ Tu peux jouer dans ton salon. Mets-toi de la musique ou des bruits d'ambiance dans les écouteurs, passe-toi des images et des textes d'inspiration.
+ Variante en équipe : un seul magneto à se partager (et les 12 références peuvent aussi être partagées). Les personnes qui n'ont pas le magneto peuvent parler, mais seulement dans l'intérêt de produire un bruit de fond pour le magneto. Elles peuvent aussi s'éloigner de la vue des autres et produire des bruits de monstres, d'animaux ou d'humains qui ne sont pas leur personnage. Fais le dans ton salon, avec une banque d'images et de sons

Si tu veux partager ton enregistrement, merci de m'envoyer un mail : thomas.munier.outsider@gmail.com